USER'S MANUAL

はじめに

このたびは『EL DOMINION ～新大陸の覇者～』をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

このゲームは、プレイヤーが未開の地の王となって王国を建設し、発展させ、全部で6つある大陸の覇者を目指すという、国造りシミュレーションゲームです。　グラフィックは、技術的に難しいとされていたクォータービュー方式を採用。高い視点から国を見下ろすことができ、地形や状況の判断が的確に行えます。

また、建築物は土台から徐々に建築されていく過程がグラフィックで表示され、リアル感覚で国造りを楽しむことができます。

さらに、従来の国造りシミュレーションゲームにはなかった、新しい戦闘アイディアを採用しており、敵が攻め込んでくるというイベントが重要なポイントとなっています。この“戦闘”が加わることにより、国造りの楽しみの幅が一段と広がり、大いにゲームを堪能することができるでしょう。

C O N T E N T S

USER'S MANUAL

エルドミニオン

−新大陸の覇者−

1.エルドミニオンとは

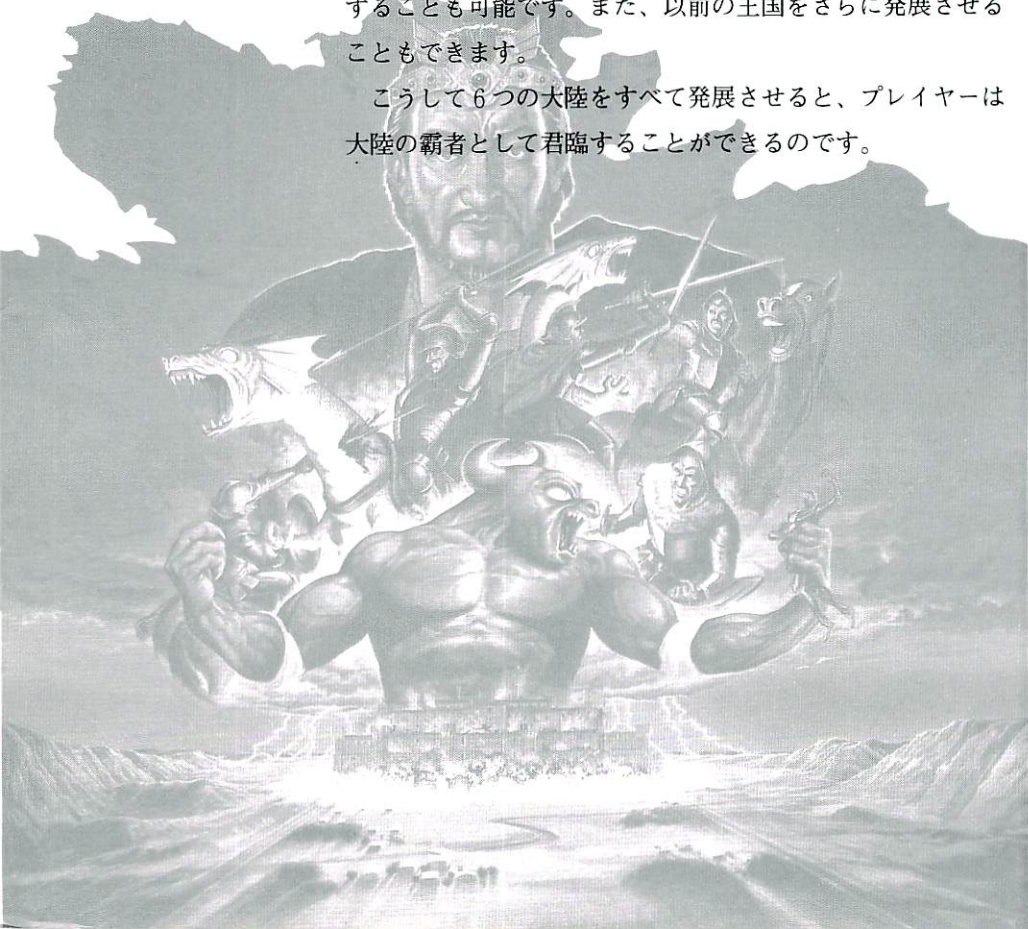
"EL DOMINION"の世界には、6つの未開の大陸、緑の地・灼熱の地・遺跡の地・雪の地・水の地・天空の地があります。

プレイヤーはまず「緑の地」に降り立つことになります。ここは森や草地が多く、川も流れている豊饒な土地なので、比較的楽に国造りをすることができるでしょう。ただし、初めは何もありませんから、まずは自分の城を建てることから始めなくてはなりません。人口も少なく、レベルも低いので、人々は木の家を建て、畑を耕し、牛を飼って生活するのが精いっぱいです。

けれども、こうした原始的な建築・土木・農業を繰り返すうちに次第に人口が増え、国のレベルもアップしていきます。採石技術を修得することにより石の家や教会を建て、水路を作ることにより農作物などの生産率を向上させ、道を作ることにより建築時間を短縮することができるようになるのです。

また、敵の侵略を防ぐためには、軍事力も発展させなければなりません。敵はそれぞれの地に潜んでいます。プレイヤーの王国が大きくなればなるほど敵の目につきやすくなり、侵略を余儀なくされてしまいます。自国の城が破壊された時点でゲームオーバーですから、敵の侵入を防ぐ防壁を築いたり、軍隊と魔法使いを組織したり、武器や防具などのアイテムを生産しておく必要があるでしょう。

このように、人口を増やし、生産力を上げ、敵の侵略を防ぐために軍事力を高めていき、王国の文化レベルが「7」に達すると、別の大陸に自国民を移民させることができるようになります。新大陸ももちろん最初は何もありませんから、城を建てるところから始めるのです。けれども、以前の大陸との行き来は自由ですから、新しい大陸に資源を輸送したりすることも可能です。また、以前の王国をさらに発展させることもできます。

こうして6つの大陸をすべて発展させると、プレイヤーは大陸の覇者として君臨することができるのです。

2.製品概要

製品内容

本ソフトウェアには以下のものが含まれています。

フロッピーディスク……………………3枚

◎ゲームディスク1

◎ゲームディスク2

◎ビジュアルディスク

マニュアル……………………………1冊

アンケートはがき（ユーザー登録書）……1枚

必要システム

本ソフトウェアが動作するためには、以下のシステムが必要です。

◆対応機種

NEC　PC-9800シリーズ

PC-9801

VX/UX/RX/RS/RA/EX/ES/DX/DS/DA/FX/FS/FA

/CS/GS/US/BX/BA/DO+

PC-9821 AE/AS/AP/CE

98NS/NC/NA

EPSON　PC-386・486シリーズ

PC-386 GE/GS/P

PC-486 GF/GR/GR+/GRS/P

※ハイレゾモードの場合は、ノーマルモードで使用してください。

※CPUに8086、V30相当を使用している機種では作動しません。

●必要メインメモリ

RAM640KB以上

●マウス

バスマウス（シリアルマウスでは作動しません）

●ディスプレイ

アナログカラーディスプレイ

●フロッピーディスクドライブ

2HDタイプフロッピーディスクドライブ2機

3.ハードディスクへのインストール方法

本ソフトウェアは、ゲームディスクの内容をハードディスクにインストールしてプレイすることもできます。ただし、このハードディスクへのインストール方法は、あらかじめMS-DOSの十分な知識が必要です。以下にインストールの方法を説明いたしますので、よく読んでから操作を行ってください。

なお、操作方法の誤りから起こるデータの破損などにつきましては、当社は一切の責任を負いかねますので、予めご了承ください。

環境

ハードディスクを使ってプレイする場合、以下の環境が必要となります。

◎ハードディスクの空き容量が4MB以上あること

◎CONFIG SYSの内容が"file=20 buffers=20"であること

◎ドライブ(FDD)などを増設していないこと

実行

①ドライブ1にMS-DOSを、ドライブ2にビジュアルディスクを入れて起ち上げます。

②画面に　A>　が表示されたら

```
B:
```

と入力し、リターンキーを押してください。

③表示が　B>　となったら

```
INSTALL
```

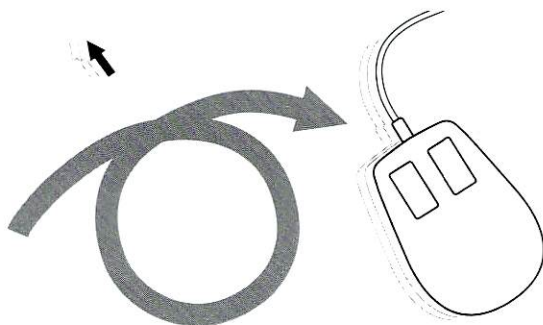
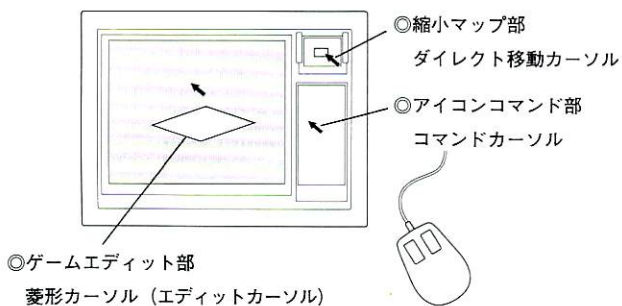
と入力し、リターンキーを押してください。これでプログラムが起動します。その後は表示される指示に従ってください。

※MS-DOSの十分な知識がある方は、ビジュアルディスク内の"README.DOC"を参照してください。

4.マウスの使い方

このゲームでの操作は、すべてマウスで行います。そこで、基本的なマウスの使い方や呼び名について、ここで説明しておきます。

マウスの動かし方とカーソル

マウスは平らな机などの上に置き、図のように丸く円を描くようにして軽く動かしてください。

マウスを動かすと、画面上でも同じように動くマークがあるはずです。これを一般的には「マウスカーソル」と呼びます。このゲームでは、画面の部分によってマウスカーソルの形が次のように変化します。

クリック

マウスのボタンを押してすぐ放す操作を「クリック」と呼びます。マウスには2つのボタンがあり、通常左のボタンは選択および決定、右のボタンはキャンセルに使用します。

※マニュアルの中で「左クリック」と表現している場合は、マウスの左ボタンを押してすぐ放す操作を行ってください。同様に「右クリック」と表現している場合は、右ボタンを押し放します。

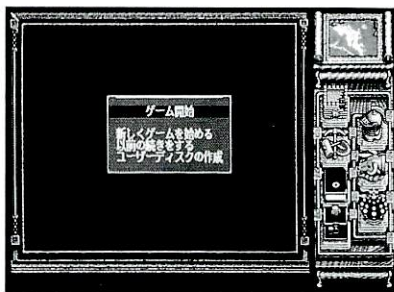
ドラッグ

マウスのボタンを押したままの状態でマウスを移動させ、目的の位置でボタンを放す動作を「ドラッグ」と呼びます。

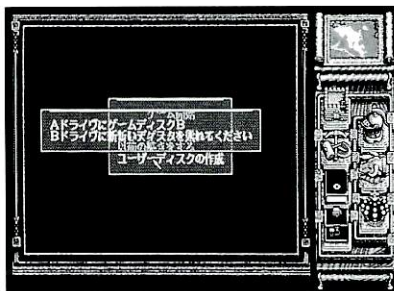
このゲームで、ゲームエディット部をスクロールさせる場合は、右ボタンを使用します。このとき右ボタンを「クリック」すれば、クリックした位置から少しだけスクロールし、また右ボタンを「ドラッグ」すればボタンを放すまでスクロールし続けることができます。

5.ゲームの起動

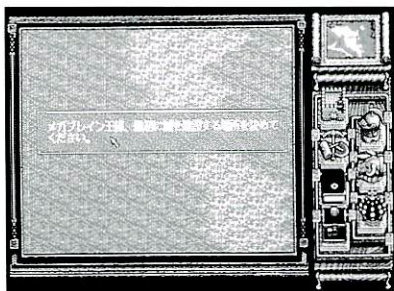
ゲームディスク1をドライブ1に、ゲームディスク2をドライブ2に入れて電源を入れてください。

しばらくすると、次のようなセレクト画面が表示されます。

ユーザーディスクの作成

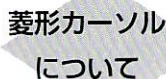
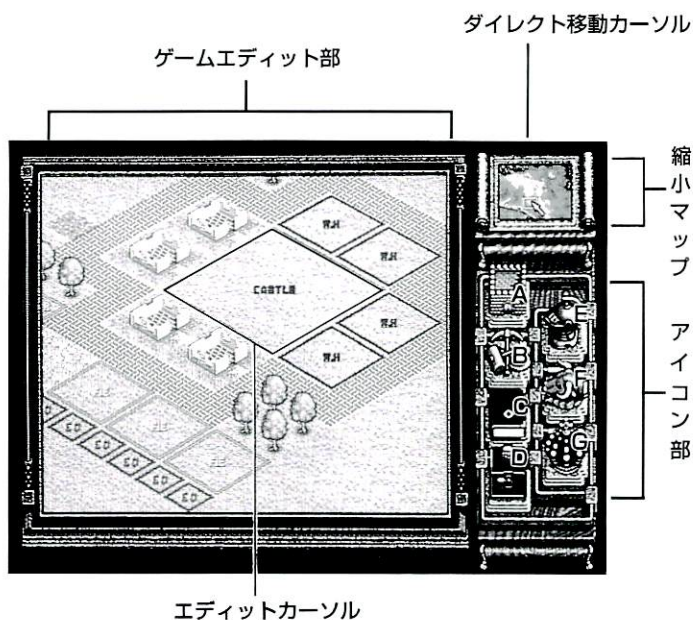
ゲームデータをセーブするための、ユーザーディスクを作成します。

ブランクディスクを指示されたドライブに入れ、表示される指示に従ってください。

新しくゲームを始める

ゲームを最初からプレイします。
このメニューを選択すると、次のようなプレイヤーの名前入力画面になります。

ゲーム中で使用するプレイヤー名（国王名）を入力します。入力できる文字数は８文字までです。入力後は［ＥＮＤ］にマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。「緑の地」のフィールド画面になり、次のようなメッセージが表示されます。

以前の続きをする

以前セーブした続きからゲームを再開します。このメニューを選択したら、指示されたドライブにセーブデータの入ったユーザーディスクを入れてください。

6.基本操作

メイン画面の見方

A：建築コマンド
B：土木コマンド
C：情報コマンド
D：システムコマンド
E：軍事コマンド
F：農業コマンド
G：イベントコマンド

画面のスクロールについて

ゲームエディット部のスクロールは、すべて右クリックまたは右ドラッグで行います。

菱形カーソルについて

ゲームエディット部で、建築物などの位置を設定したり撤去したりするとき、カーソルは菱形で表示されます。この菱形は、建築物の大きさによってサイズが、状況によって色がそれぞれ変化します。

菱形カーソルのサイズ

◎4×4の菱形：城

◎3×3の菱形：各牧場

◎2×2の菱形：木の家、石の家、教会、採石場、畑

◎1×1の菱形：防壁、防壁扉、道、水路

菱形カーソルの色

◎白　　：その位置に建築物などを設定できる状態です。

◎暗い赤：他の建築物と建設予定地が接触しているため建築指定ができない状態を表します。この場合は、マウスを少しずらしたり画面をスクロールさせたりして、白になるようにしてください。

◎赤　　：建築しようとする建築物のための資源が不足している状態を表します。この場合は「情報コマンド」の「資源の表示」を選択し、資源の現状を確認した上で目的の資源を確保してから、改めて設定し直してください。

操作方法

「建築」「土木」「農業」の個別コマンドを選択すると、ゲームエディット部に菱形カーソルが表示されます。任意の場所にカーソルを合わせて左クリックすると、その建築物の建設予定地を表す菱形が表示され、時間の経過とともに徐々に建設されていきます。

SAVE
LOAD
について

ＳＡＶＥ

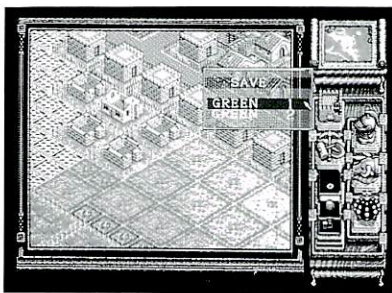
これまで進めてきたゲームの途中経過を記録します。

「システムコマンド」の「SAVE」を選択すると、次のような画面が表示されます。

SAVEできるファイルは、各エリアごとに「ゲーム１」「ゲーム２」の２つです。いずれかを選んで左クリックしてください。

その後、確認のメッセージが表示されますので［Yes／No］のいずれかを選択した後、ユーザーディスクを指定されたドライブに入れます。

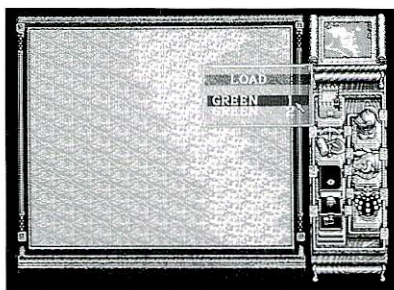
※選択したファイルにすでにSAVEデータがある場合は、前の内容は消去されます。

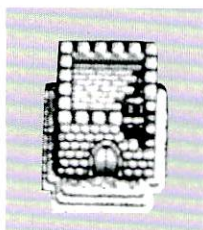
※ハードディスクでプレイする場合には、データはハードディスクにSAVEされますので、ユーザーディスクは必要ありません。

LOAD

SAVEした途中経過を呼び出します。

「システムコマンド」の「LOAD」を選択すると、次のような画面が表示されます。

「ゲーム１」「ゲーム２」のうち、LOADしたいほうを選んで左クリックしてください。

その後、確認のメッセージが表示されますので［Yes／No］のいずれかを選択した後、ユーザーディスクを指定されたドライブに入れます。

7.アイコンコマンドについて

メイン画面のアイコンコマンドの中から目的のアイコンにカーソルを合わせて左クリックすると、さらに個別のコマンドウィンドウが表示されます。目的のコマンドを選んで設定を行ってください。

家などを建築したいときに、指定するためのアイコンコマンドです。

木の家を建てる　建築資材：木

文化レベル 0 から使用可能

国土の木を伐採して木の家を建てます。1軒建てるごとに人口が増えていきます。国土に木が不足したときは「木を創る」必要があります。

石の家を建てる　建築資材：石

文化レベル 3 から使用可能

採石して石の家を建てます。1軒建てるごとに、木の家と同じだけ人口が増えていきます。木の家と比べると、敵に対する防御率が高い反面、完成するまでに時間がかかります。なお、石が不足したときは「採石場を作る」必要があります。

教会を建てる　建築資材：木・石

文化レベル 2 から使用可能

教会を建てます。1軒建てるごとに、わずかですが人口が増えます。教会で生

まれた人口が多ければ多いほど、魔法使いの「PRIST」がレベルアップしたとき「SORCERER」の割合を高くすることができ、より強力な魔法部隊を作ることができます。

防壁を建てる　建築資材：木・石

文化レベル0から使用可能

敵の侵入を防ぐための防壁を作ります。建築物の中では防御力が最も高い反面、完成するまでにかなりの時間を必要とします。

防壁扉を建てる　建築資材：木・石

文化レベル0から使用可能

防壁の扉を作ります。周囲を防壁で囲む場合は扉を作っておかないと、防壁の中は閉ざされた空間となってしまいます。なお、防御能力は「防壁」と同じです。

※すべての建築資材は、エリアによって変化することがあります。

土木コマンド

道や水路を作るなど、土木に関する行動を指定するアイコンコマンドです。

指定撤去を行う

文化レベル0から使用可能（対象によっては高いレベルが必要です）

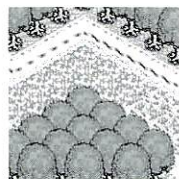
建築物や木・草・岩などを撤去します。木や草、岩などがあるとき、まずこれらを撤去しなければ、その上に何かを建てることはできません。また、一度建てたものを撤去する場合にもこのコマンドを使用します。

なお、文化レベルによって撤去できる対象物は異なります。一度建てた建築物であれば文化レベル0から撤去可能、草・岩はレベル3、小さな崖はレベル4以上にならなければ撤去できません。

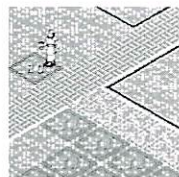
※この撤去コマンドはウィンドウを開かなくても、撤去対象物の上部分に菱形カーソルを合わせて右クリックすると撤去できるようになっています。

埋め立てを行う

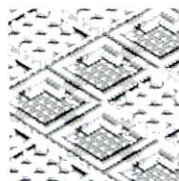
文化レベル3から使用可能

ゲームエディット部のマップ中にある湿地や地割れ、浅い熔岩地帯を埋め立てて、建築物を建設できるようになります。

道を作る　　建築資材：木・石

文化レベル0から使用可能

建築物の周囲に道を作ると、作業効率が向上し建築物の建築時間を短縮することができます。

水路を作る　　建築資材：木・石

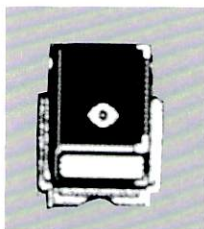
文化レベル０から使用可能

　畑など水を必要とするものの周囲に水路を作ると、生産率がアップします。

採石場を作る　　建築資材：木

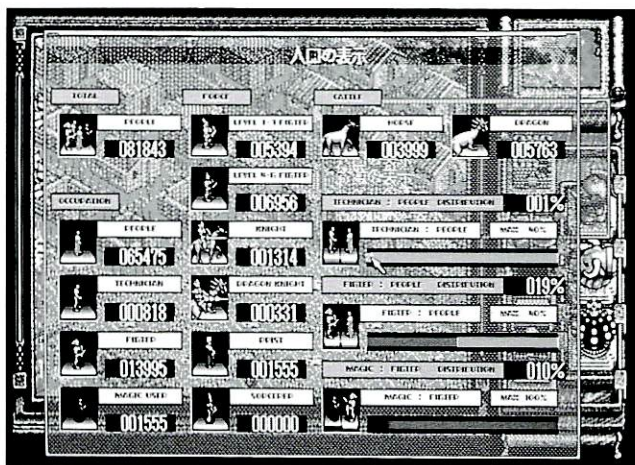
文化レベル３から使用可能

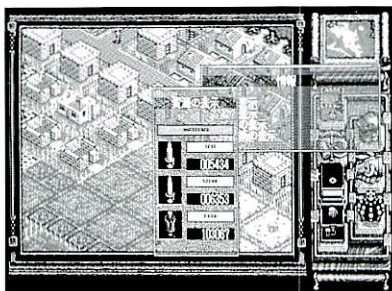
　石の資源を生産するための建築物です。石の家、教会、防壁、水路、城などの建設には石が必要となり、石の資源がなくなった場合には、採石場が必要となります。

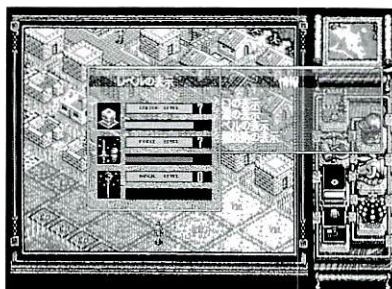
※文化レベル０で作ることができる水路、道、防壁などは、最初に国王の持っているわずかな石の資源を使用して作られますが、採石場が建築できる文化レベル３までに石を使い果たしてしまうと、一時的に作業が中断してしまいますので、効果的に使用してください。

情報コマンド

現在の国の状態を、人口や資源など個別データにして表示します。

人口の表示

現在の総人口と職業別人口（作業民・技術者・軍人など）を表示します。

資源の表示

現在の国土資源の各数量を表示します。今後の目的に合わせて資源を使用する建築物や施設の増減を検討してください。

レベルの表示

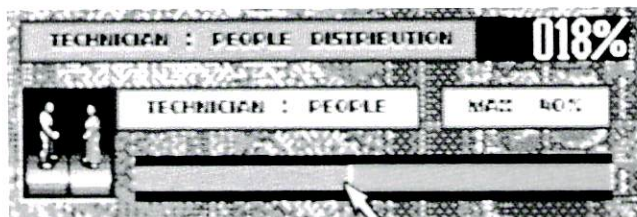
現在の文化レベル・軍事レベル・魔法レベルを表示します。各レベルが上がることによって、より高度な技術が駆使でき、敵の侵入に耐えうる強い王国を築くことができます。

各技術の表示

現在までに取得している技術の種類を表示します。

例）

石の建築物が建てられる技術
軍隊が組織できる技術
銀の加工ができる技術
鋼の加工ができる技術　など

◎職業別人口の割り振りについて

職業別人口は、作業民の何パーセントを軍人や技術者などの職業に割り当てるかを決めるコマンドです。職業の割り振りが可能なのは総人口の40パーセントで、何も割り振りをしていない場合は、すべて作業民となります。この作業民から軍人や技術者への割り振りが増えるほど作業民人口は減り、国の開発スピードが低下することになります（たとえば、作業民の割合が1パーセント減少すれば、エリアの開発スピードは2.5パーセント減少します）。

●技術者の割り振り

武器や防具などのアイテムを生産するために、必要な技術者を割り振るコマンドです。文化レベルが上昇してくると、武器や防

具などの加工も可能になり、アイテムの試作品が開発されるようになります。そして開発に成功すれば、そのアイテムを大量生産し、軍隊に装備させることができるのです。

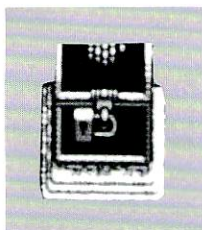
この開発の過程はすべてオートで行われ、状況を知らせるメッセージがそのつど表示されます。開発に成功すると、大量生産するために必要な技術者の割合と日数が表示されますので、大量生産する場合は、それに応じた技術者を割り振ってください。ただし、表示された割合以上の技術者を投入しても、生産日数が短縮されるとは限りません。

●軍隊の割り振り

作業民から軍人への割り振りを決定するコマンドで、これは文化レベル3から設定できます。多く割り振るほどレベルの高い軍隊を組織することができます。なお、騎馬隊・竜部隊は、軍人がレベルアップすると組織されますが、その数はレベルアップ時に存在している馬や竜の頭数分しか生産されません。

●魔法部隊の割り振り

軍人から魔法部隊への割り振りを決定するコマンドです。これは、職業の割り振りで軍人が1人でもいることが最低条件となります。このコマンドは他の2つのコマンドと違い、対象が作業民ではなく軍人だということです。また、多くを割り振っても生産されるのはPRISTのみで、SORCERERは生産されません。SORCERERは、家と教会の比率でレベルアップする人数が決まりますので、強力な魔法部隊を作るには教会を多く建築する必要があります。

システムコマンド

ゲームシステムの各設定をしたり、SAVE／LOADおよびゲームを終了させるアイコンコマンドです。

COLOR

画面のカラー表示を、COLOR／MONO（ノート用）のいずれかに設定します。

MOUSE

マウスカーソルの動く速度を、SLOW／NORMAL／FASTのいずれかに設定します。

COUSOR

その行動が行えないとき（例：建物の建築不能など）、カーソルの色を変化させるかどうかを、SEARCH／ON／OFFで設定します。

REPORT

総人口の増減や建築物の数、現在の経験値などを報告する画面表示を、DAYRY（1日毎）／WEEKLY（1週間毎）／MONTHLY（1ヶ月毎）の3種のうち、どの間隔で行うかを設定します。DAILY以外では、各軍人の毎日の経験値は表示されません。

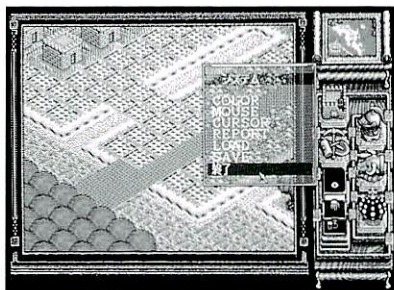
LOAD

途中経過をSAVEしているゲームの続きを行いたいときに使用します。ファイルを選択後、確認のメッセージが出ますのでYES／NOのいずれかを選んでください。NOを選んだ場合はキャンセルされます。

SAVE

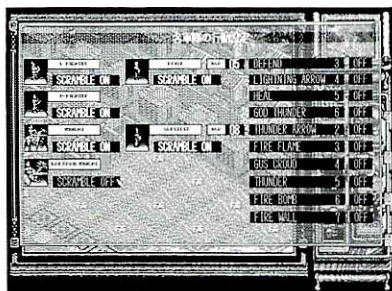
現在までのゲームの途中経過を記録します。SAVEのファイルは2つです。

終了

ゲームを終了します。コマンド選択後、確認のメッセージが出ますのでYES／NOのいずれかを選んでください。ゲームの途中経過を残しておきたいときは、必ずSAVEを行ってから、このコマンドを実行してください。

軍事コマンド

戦闘に備えるための軍隊の設定や装備を行うアイコンコマンドです。

各軍隊への行動設定

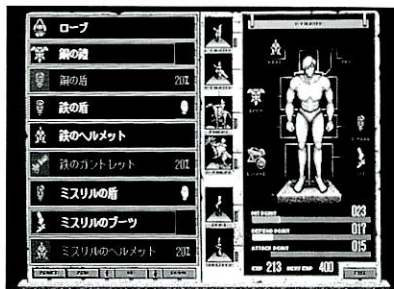
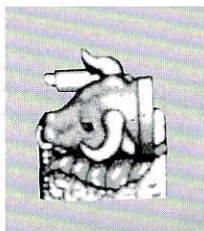
軍事部隊には、軍隊と魔法部隊の２種類があり、敵が出現した際にどのレベルの軍隊や魔法部隊を出撃させるかを設定するコマンドです。このコマンドを選ぶと、次のような画面になります。

軍隊の場合はそれぞれの出撃を、魔法部隊の場合は出撃とそれぞれの使用魔法の選択を、スクランブルＯＮ／ＯＦＦで設定してください。出撃させたい軍隊はＯＮ、そうでない場合はＯＦＦです。この設定は、戦闘時間や被害に大きく影響します。

たとえば、L-FIGHTERだけで十分に応戦できる弱い敵の出現に対して、H-FIGHTERやKNIGHTまでも出撃させれば、それだけ戦闘時間が長くなり、被害も大きくなってしまいます。また、強い敵に対して出撃軍隊のレベルが不足している場合も同様です。

必要最低限の軍隊を出撃させることができるように、そのエリアに出現する敵の戦闘傾向をつかんで設定を行ってください。

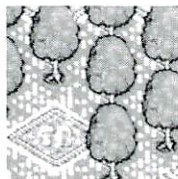
各軍隊の装備

軍隊の装備する武器・防具などのアイテムにはそれぞれ攻撃力、防御力、生命力をアップさせるものがあります。どの軍隊に装備させるかを選択した後、画面左のアイテムの部分をクリックすれば、装備することができ、装備したアイテムによって各パラメータが変化します。一度装備したものをはずす場合は、同じアイテム上でもう一度右クリックしてください。両手に武器を装備させると、それぞれの手に「×」が表示され、盾など他のアイテムが持てなくなります。

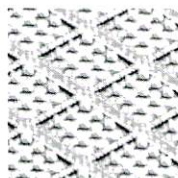
※生産されたアイテムには、両手で使用するのか片手で使用するのかが表示されます。また、まだ試作段階で生産されていないアイテムは、同じスペースに、技術者を何パーセント割り振れば量産できるかが表示されます。

農業コマンド

国民の食糧などを生産したり、軍隊に必要な馬や竜の牧場を作ったりするアイコンコマンドです。

木を創る

文化レベル０から使用可能

木の資源を国土に確保するために植林します。植林してから木が育つまでの期間は、周りの環境により増減します。成長した木が伐採されて丸太状になると、資源になったことを示します。木は石や食料と異なり、プレイヤーが直接指定して撤去するか、ゲーム中に作業民が自動的に伐採するまでは資源となることはありません。

畑を作る　　使用資材：木

文化レベル０から使用可能

国民の食糧となる作物用の畑を作ります。人口１に対して食糧１を消費しますので、人口と食糧の数を見ながらバランスよく指定してください。

牛牧場を作る　　使用資材：木

文化レベル０から使用可能

国民の食糧となる牛の牧場を作ります。畑よりも食糧の生産効率は高い反面、食糧になるまでに時間がかかります。

馬牧場を作る　　使用資材：木・石

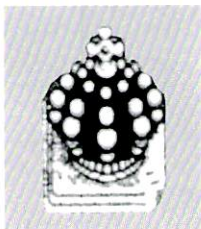
文化レベル3から使用可能

軍隊の中のKNIGHTが乗るための馬を飼育する牧場を作ります。生産された馬の数だけ、軍人がレベルアップしたときにKNIGHTになることができます。

竜牧場を作る　　使用資材：木・石

文化レベル4から使用可能

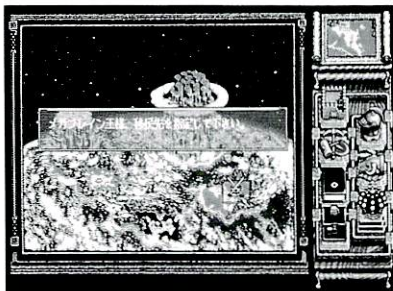
軍隊の中のDRAGON KNIGHTが乗るための竜を飼育する牧場を作ります。生産された竜の数だけ、DRAGON KNIGHTを割り振ることができます。馬の生産と比較すると竜の生産数はわずかです。竜牧場の場合も、他の建築物と同様、周りの環境に生産が左右されます(エリア1では竜牧場を作ることはできません)。

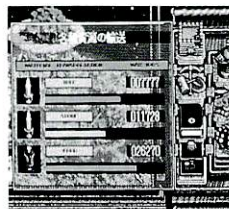
イベントコマンド

ワールドマップが表示され、エリアの選択や移民および輸送など大陸間移動のためのアイコンコマンドです。

移民する

自国の文化レベルが「7」になると、他の大陸（エリア）に自国民を他のエリアに移民させることができます。

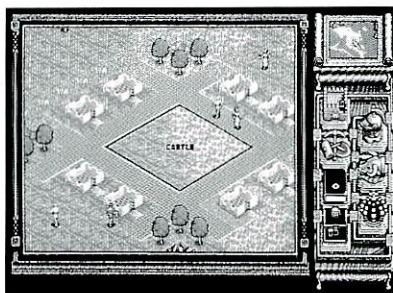
このコマンドを選択すると、ワールドマップが表示されますので、次に行きたいエリアにカーソルを合わせて左クリックします。すると、そのエリアのマップが表示されますので、最初のエリアと同様に、城を建てる場所を決めてスタートしてください。

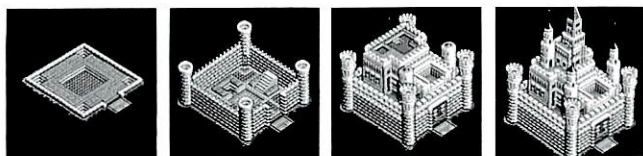
ただし、新しいエリアでのスタート時に移民させることができるのは、国王を含めて50人までです。

輸送する

他のエリアに、各種資源を送ることができます。ただし、いくらでも送れるというわけではなく、移送量の上限は、エリアをクリアした時点での各種資源量の１割となります。

8.ゲーム実戦編　～国造り～

城を建てる

ここでは、どのように国造りをしていくのかを、具体的に説明していきます。

まず、ゲームをスタートさせると『(入力したプレイヤー名)王様、城を建てる場所を決めてください』というメッセージが表示されます。このとき左クリックすると菱形カーソルに変わりますので、スクロールさせるか縮小マップ上で立地条件がいいと思われる場所を選び、城の場所を指定してください。なるべくなら、敵の侵入に配慮してマップ中央付近に配置するのがいいでしょう。

城の場所が決まると、人々が現れて動き出します。最初はまだ城を建てるための技術がないため、場所の確保しかできません。

※城は他の建築物と異なり、一度設定すると撤去することはできません

プレイヤーの行動

城の設定後、プレイヤーはどのような行動をとればよいか、文化レベル0の段階で必要なものを順に説明します。

①人々の住む家を建てる

城の設定が住んだら、次に人々の家を建てていきましょう。最初は文化レベルが低いので、人口を増やすことができる建築物のうち、建てることができるのは「木の家」だけです。その他の建築物も、あらかじめ場所の指定だけはできますが、文化レベルや資源などの条件がそろわないと建ちません。

任意の場所に指定すると、その位置に家の敷地をあわらす『W.H』と書かれた菱形が表示されます。村や町づくりを考えながら、ある程度まとめて家を建てていくといいでしょう。

建築物は、周りの状況によりその建築物で生産される人口に変化を及ぼします。限られた土地の上にどのように建築物を建てるかがキーポイントとなってきますので、建て方をいろいろと試してみてください。

②道を創る

家を建て始めたら、敷地の周りに道を作りましょう。こうすると建築効率がアップし、短期間に家が建つようになります。また、町や村の全体図を頭に描きながら、城から町や村につながる道を作ったりするのもいいでしょう。

道は純粋に建物の建設効率をアップしますが、道で囲むよりも人の生産効率をより良くする方法はいくつもあります。

③食糧を確保する

家を建てれば人口も増えていきます。人々の食糧を確保するためには、畑や牛牧場を作らなければなりません。肥沃な土地を選んで設定していきましょう。水路で囲むと食糧の生産率をアップできます。また、畑をいくつか連ねた場合、道で囲んだ場合、川の淵や湿地帯などに作った場合も違った生産効率となります。

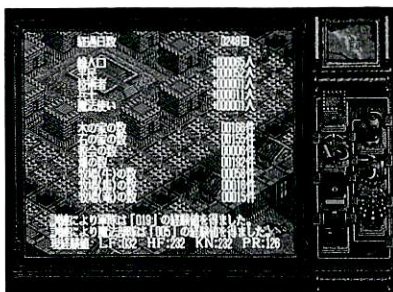
以上の行動を繰り返していけば、次第に町が形成されていくはずです。

◎木や石の資源の増やし方◎

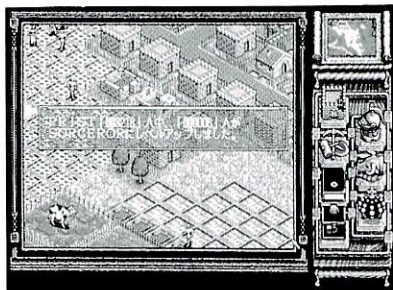
赤い菱形カーソルが表示されたときは、資源である木や石が不足していますので、農業コマンドの「木を創る」や土木コマンドの「採石場を作る」を選択して資源を確保してください。

このゲームでは木の資源は特徴的で、大地にどれだけ木が生い茂っていても、伐採しない限り資源にはなりません。資源にするにはプレイヤーが撤去コマンドで直接伐採するか、「木を創る」で植林した木をゲーム中に作業民が自動的に伐採するかのいずれかです。ただし、プレイヤーの撤去による伐採の場合、資源になる率は低下します。

レポートの見方

「システムコマンド」の「REPORT」で設定した期間（DAILY／WEEKLY／MONTHLY）が経過するごとに、次のような情報が画面に表示されます。元の画面に戻りたいときは、左クリックしてください。

※レポート表示中はポーズ状態となりますが、一定時間を過ぎると元の画面に戻ります。

メッセージの見方

ゲームが進行するに従って、いろいろなメッセージが表示されます。これはそのエリアで起こっているさまざまな変化を表示するものです。左クリックすると元の画面に戻ります。一度表示されたメッセージは二度と表示されませんが、重要な情報は各種技術の表示や軍隊の装備でも情報として残るようになっています。

情報の見方

情報は町を発展させるために必要なものを表示するものです。最も重要な情報は、資源の表示、軍人・魔法使いの比率表示です。これらの数値は、町を発展させるときに、さまざまな影響を及ぼす重要なポイントとなります。

※各画面の説明については「情報コマンド」のページを参照してください。

レベルとクリア条件

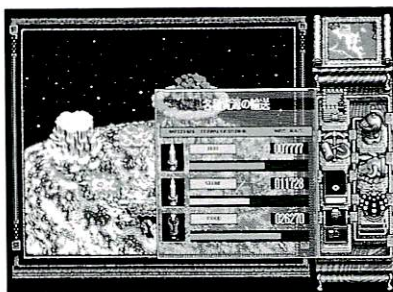
文化レベル「7」でエリアクリアとなり、[AREA　CLEAR]のメッセージが表示されます。そして、この段階から、移民および資源の輸送ができるようになります。さらに、文化レベルは「9」まで上げることができますから、移民や輸送が可能になってからも、さらに前のエリアを発展させることも可能です。

軍事レベルは上がれば上がるほど上位の軍隊が多く組織され、軍事レベル「9」に達すると、そのエリアに敵が出現することはありません（「エリアの解放」）。

魔法レベルは、レベルが上がると魔法部隊の各パラメータが上がっていきます。魔法レベルが上がると、通常では開発できない、魔法のかかったアイテムを生産することができるようになります。また、高レベルになるほど強力なものが開発され、使用できる魔法の種類も増えていきます。

移民と輸送

移民ができるのは、ワールドマップを開いたときに表示される交戦中のマークが出ているエリアと、すでにクリアしたエリア間のみで行うことができます。

輸送は、各種資源を各エリアに送るコマンドですが、送ることのできる資源は、その時点での資源総量の１割のみです。

各エリアの特色と建築物

建築物は、エリアが進行すると変化するものがあります。これはより生産率の高いものであったり、防御力が高かったりするものですが、それに伴って町づくりの方法も変えていかなければなりません。新しい建築物が出てきたら、初心に戻っていろいろと試してみてください。

各エリアにはそれぞれ特徴がありますが、これは単に見た目が違うだけではありません。基本的には建築物を確保できるスペースが狭くなっていきますので、よく考えて開発していかないとクリアすることが難しくなっていきます。

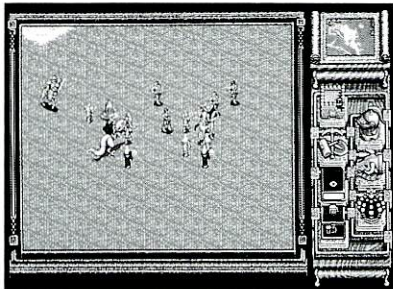
エリアが進行していくに従って、見慣れないものや見慣れない敵が出現してきます。いろいろと試してみてください。

9.ゲーム実戦編　～戦闘・軍備～

敵の侵入と破壊

ここでは、敵がどのように侵入し破壊していくのか、それを防ぐ方法などについて説明していきます。

敵は各エリアに潜んでいます。国が発展してくると、敵は城や畑や採石場などを狙って侵入してきます。町づくりや軍備をしっかり増強しておかないと、敵はどんどん侵入してきて、あらゆるものを破壊してしまいます。

エリアに敵が侵入してくると、「(プレイヤー名) 王様、何処かでモンスターの侵略が始まりました」というメッセージが表示され、次のような画面になります。なお、戦闘モードはすべてオートバトルです。

敵との力関係および戦闘の結果は、自国の軍事レベルや、敵が侵入する以前に設定していた軍隊や魔法使いの割合、装備力、町づくりが微妙に左右します。

“EL DOMINION”では、城が破壊された時点でゲームオーバーとなりますから、常に敵の侵入を防ぐための準備を綿密に行っておかなければなりません。

敵から国を守る方法

自国の防御方法を考えるとき、大別すると次の２通りになります。

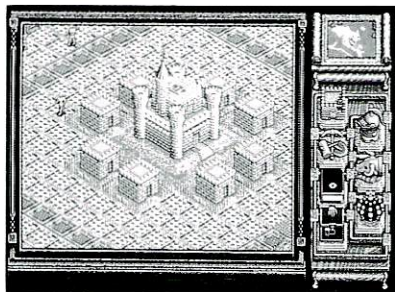
・軍隊をより強化し、城が攻撃される前に敵を倒してしまう。
・軍隊を強化すると、それだけ町の発展に時間がかかってしまうので、軍人を作らずに防壁に頼り、頑丈な町づくりに専念する。

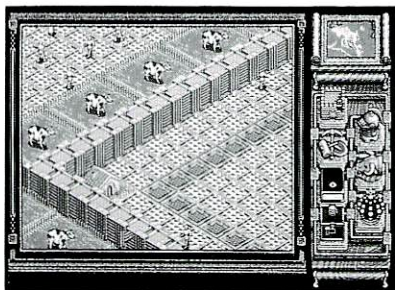
この２つは全く相反する方法のようですが、よく考えてみれば、どちらか一方だけに傾倒することもないのです。これらをうまく組み合わせて町を発展させていければ、バランスよく理想的な国づくりができるはずです。それぞれを強化する時期や配分についてはプレイヤーにお任せするとして、敵から国を守る具体的な方法をいくつか記しておきましょう。

建築物の防御力について

完成した建築物は、それぞれ敵の攻撃に対する防御力を持っています。この防御力は、完成までの３過程（敷地確保→第１段階→第２段階→完成）では極端に低下します。たとえば、完成した木の家の防御力が40とすると、敷地５、第１段階10、第２段階20の防御力しかなく、敵の攻撃に耐えることはできなくなります。これでは敵が侵入してきたときに簡単に破壊されてしまいますので、建築中の状態である時間を極力短縮することが必要です。この場合、確保した敷地の周囲を道で囲むようにすれば、建築のスピードが上がり、敵の攻撃に対処することができるようになります。

①城の位置と町づくり

基本的に、城はエリアの中心に、そして町は城を囲むように作っていくのがよいでしょう。敵はそれぞれ大きさによって攻撃力・防御力・生命力が違いますので、建物を破壊するまでの時間も異なります。敵は城から離れた場所に出現するほど強力ですから、城からあまり離れた場所に建築物を築かないほうが賢明かもしれません。

②防壁を築く

城の周囲、町全体を覆う防壁は必ず必要です。より強固な防備をするなら、たとえば城の防壁を二重にしたり、重要な建築物や土地の周囲にもそれぞれ防壁を築いておくのも一案でしょう。敵が侵入してきた際に、防壁を破壊する時間にてまどれば、それだけこちらが応戦する体勢が整えられるからです。

③軍隊の強化

・職業別人口の軍人の比率を上げる：

「情報コマンド」→「人口の表示」

作業民や技術者よりも軍人の数を増やします（作業民や技術者の数が減れば、町の発展は遅くなりますが)。

・KNIGHTのための馬を増やす：

「農業コマンド」→「馬牧場を作る」

・DRAGON KNIGHTのための竜を増やす：

「農業コマンド」→「竜牧場を作る」

軍事レベルの上昇に伴って、軍人のレベルもLOW FIGHTER→HIGH FIGHTER→KNIGHT→DRAGON KNIGHTへと変化します。その際KNIGHTやDRAGON KNIGHTは馬や竜の数に限定されるので、ある程度レベルが上がってきたら牧場を増やしておくわけです。

・魔法使いをレベルアップさせる：

「建築コマンド」→「教会を建てる」

魔法使いは軍人の中から割り振り、そしてPRIST→SORCERERへとレベルアップしていきますが、レベルアップできる人数は、家と教会の比率によって決まります。

・生産されたアイテムを装備する

El·Dominion

株式会社日本クラリービジネス

この製品に関するご質問・お問い合わせは

株式会社日本クラリービジネス　ユーザーサポート係まで

TEL.03-5626-7951（月～金曜日の9：00AM～5：00PM）